

**ACOMPANIAMIENTO DE ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE AL CURSO
CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN LIDERAZGO MODULO: ETICA**

**JUAN DAVID LÓPEZ CARDONA
LUIS ALBERTO BORRERO VÉLEZ**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE INGENIERÍAS
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PEREIRA
2019**

**ACOMPANIAMIENTO DE ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE AL CURSO
CÁTEDRA UNIVERSITARIA CON ÉNFASIS EN LIDERAZGO MODULO: ÉTICA**

**JUAN DAVID LÓPEZ CARDONA
LUIS ALBERTO BORRERO VÉLEZ**

**Proyecto de grado para optar el título de
Ingeniera de Sistemas y Computación**

**Asesor
JUAN DE JESÚS VELOZA MORA
Ingeniero Eléctrico**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE INGENIERÍAS
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PEREIRA
2019**

AGRADECIMIENTOS

A Dios que nos ha guiado durante estos años y nos ha prestado la salud y la vida para continuar el camino y cumplir la meta.

A nuestros padres por su apoyo incondicional, siendo ellos nuestra motivación para seguir adelante sin ellos nada de esto hubiese sido posible.

A la Universidad Tecnológica de Pereira por ser la institución que forjó nuestras bases de conocimiento, ética y disciplina.

A la facultad de Ingeniería de Sistemas y Computación, profesores y compañeros por su asesoría y acompañamiento durante nuestra formación.

A mis amigos que sin su ayuda hubiese sido imposible cumplir la meta

A cada una de las personas que directa o indirectamente aportaron para lograr esta meta.

A nuestro director Juan de Jesús Veloza por ser un gran profesional y ser humano, por ser nuestro apoyo durante la realización de este proyecto.

Contenido

Tabla de Ilustraciones	4
Glosario	6
1. Planteamiento del problema.....	8
2. Justificación	9
3. Objetivos.....	11
3.1 Objetivo General.....	11
Servir como tutor acompañante de estudiantes de primer semestre y recomendar OVAs del curso cátedra universitaria con énfasis en liderazgo modulo: ETICA.....	11
3.2 Objetivos específicos.....	11
4. Marco de referencia	12
4.1 Marco teórico.....	12
4.2 Marco conceptual	13
5. Metodología	15
6. Desarrollo del proyecto	16
6.1 Actividad a desarrollar	16
6.2 Análisis del desarrollo del proyecto	17
7. Acogida del curso en el módulo de ética.....	18
7.1 Estudiante 1	18
7.2 Estudiante 2	19
7.3 Estudiante 3	20
7.4 Estudiante 4	22
7.5 Estudiante 5	24
7.6 Estudiante 6	25
7.7 Estudiante 7	26
7.8 Estudiante 8	27
7.9 Estudiante 9	28
7.10 Estudiante 10	30
8. Gamificación	32
8.1 Técnicas mecánicas de gamificación.....	32
8.2 Técnicas dinámicas de gamificación.....	34
9. Recomendaciones Módulo ÉTICA	35
9.1 Ética y Moral.....	36
9.2 Dilemas y aproximaciones	37
9.3 El hombre: un ser libre	37
9.4 Responsabilidad	38

9.5 En busca de la fuente de bien y el mal	39
9.6 La conciencia moral	39
9.7 Ética y ciudadanía	40
9.8 Diez situaciones de dilemas éticos	40
Cronograma.....	44
Análisis de resultados	45
Conclusiones	46
Bibliografía.....	47

Tabla de Ilustraciones

<i>Ilustración 1</i> Estudiante 1, evidencia 1	18
<i>Ilustración 2</i> Estudiante 1, evidencia 2	19
<i>Ilustración 3</i> Estudiante 2, evidencia 1	19
<i>Ilustración 4</i> Estudiante 2, evidencia 2	20
<i>Ilustración 5</i> Estudiante 2, evidencia 3	20
<i>Ilustración 6</i> Estudiante 3, evidencia 1	21
<i>Ilustración 7</i> Estudiante 3, evidencia 2	22
<i>Ilustración 8</i> Estudiante 4, evidencia 1	23
<i>Ilustración 9</i> Estudiante 4, evidencia 2	23
<i>Ilustración 10</i> Estudiante 5, evidencia 1	24
<i>Ilustración 11</i> Estudiante 5, evidencia 2	24
<i>Ilustración 12</i> Estudiante 6, evidencia 1	25
<i>Ilustración 13</i> Estudiante 6, evidencia 2	25
<i>Ilustración 14</i> Estudiante 6, evidencia 3	26
<i>Ilustración 15</i> Estudiante 7, evidencia 1	26
<i>Ilustración 16</i> Estudiante 7, evidencia 2	27
<i>Ilustración 17</i> Estudiante 8, evidencia 1	27
<i>Ilustración 18</i> Estudiante 8, evidencia 2	28
<i>Ilustración 19</i> Estudiante 8, evidencia 3	28
<i>Ilustración 20</i> Estudiante 9, evidencia 1	29
<i>Ilustración 21</i> Estudiante 9, evidencia 2	29
<i>Ilustración 22</i> Estudiante 9, evidencia 3	30
<i>Ilustración 23</i> Estudiante 10, evidencia 1	30
<i>Ilustración 24</i> Estudiante 10, evidencia 2	31
<i>Ilustración 25</i> Estudiante 10, evidencia 3	31
<i>Ilustración 26</i> Técnicas mecánicas de gamificación	33
<i>Ilustración 27</i> Técnicas dinámicas de gamificación	34
<i>Ilustración 28</i> Modulo ÉTICA	35
<i>Ilustración 29</i> Recomendación Ética y Moral	36
<i>Ilustración 30</i> Recomendación Dilemas y Aproximaciones	37
<i>Ilustración 31</i> Recomendación El hombre: un ser libre	37
<i>Ilustración 32</i> Recomendación Responsabilidad	38
<i>Ilustración 33</i> Recomendación en busca de la fuente de bien y el mal	39
<i>Ilustración 34</i> Recomendación La conciencia moral	39
<i>Ilustración 35</i> Recomendación Ética y ciudadanía	40
<i>Ilustración 36</i> Recomendación Diez situaciones de dilemas éticos	40
<i>Ilustración 37</i> Caso: Robar	41
<i>Ilustración 38</i> Caso: Venganza	41
<i>Ilustración 39</i> Caso: Información externa	41
<i>Ilustración 40</i> Caso: Abogado defensor	42
<i>Ilustración 41</i> Caso Bien superior	42
<i>Ilustración 42</i> Caso Accidente de auto	42
<i>Ilustración 43</i> Caso: Impuestos	42

<i>Ilustración 44 Caso: Almacén</i>	43
<i>Ilustración 45 Caso: Habitaciones cerradas</i>	43
<i>Ilustración 46 Caso: Huevos</i>	43
<i>Ilustración 47 Cronograma de actividades</i>	44
<i>Ilustración 48 Salones recorridos para dar inducción al curso</i>	49
<i>Ilustración 49 Hoja de Asistencia #1</i>	50
<i>Ilustración 50 Hoja de Asistencia #2</i>	51
<i>Ilustración 51 Actividad Deportiva</i>	52
<i>Ilustración 52 Actividad Deportiva</i>	53

Glosario

GAMIFICACIÓN: Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

MOODLE: La palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular). Es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. Tales sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje.

MOOC: (Massive Online Open Course) es un curso en el que tanto los participantes como los materiales del curso están distribuidos a través de la Web. Sólo es posible si el curso está disponible en abierto, y funciona significativamente mejor si el curso es grande. El curso no es un punto de reunión, sino más bien una manera de conectar a los profesores con los alumnos a través de un tema común.

OVA: Un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) es una herramienta diseñada para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas, entre ellas la educación virtual donde tienen más uso, generalmente.

Introducción

El presente proyecto consiste en el acompañamiento e introducción al curso virtual cátedra universitaria UTP con énfasis en liderazgo al módulo de ética en la plataforma Moodle. El objetivo de este curso virtual es brindar información que pueda permitir un aprendizaje óptimo y preciso para estudiantes que están iniciando su proceso de formación académica a nivel superior en la Universidad Tecnológica de Pereira.

En este documento se encontrarán evidencias de la realización de este curso por parte de los estudiantes del programa de Ingeniería de Sistemas y Computación y como tal, este brindará información que servirá como complemento al plan de estudios de la carrera; también la respectiva retroalimentación para mantener una mejora continua en el desarrollo del curso y así fortalecer la base del conocimiento que se le puede brindar a los estudiantes. Esta retroalimentación abre la puerta a la implementación de posteriores mejoras en futuros proyectos

Es importante tener en cuenta que, para el inicio de este curso es necesario incluir aspectos técnicos con el fin de obtener un excelente desempeño en dicho curso. Por tal motivo, el aspecto de la academia es la parte central de la vida universitaria pero también está el conjunto de experiencias que lo complementan como conocimientos, todo lo que se brinda para vivir una serie de experiencias que conforman la vida dentro del campus, en este caso específicamente de espacios deportivos que permiten conocer y compartir con compañeros de la misma carrera, de diferentes grupos y semestres complementando muchos aprendizajes importantes.

1. Planteamiento del problema

Es claro que ahora las tecnologías de la comunicación y la información son fundamentales tanto para el entretenimiento de las personas como para poder aprender sobre algún conocimiento de interés; es evidente que hoy en día se puede apreciar el fácil acceso a la internet por la cual se puede ejercer una interacción -por medio de artefactos tecnológicos que nos ayudan a acceder a todo tipo de información y entretenimiento, tales como páginas web y redes sociales.

Por otro lado, existen procesos de educación que se han visto aprovechados por las TICs como lo son los ambientes virtuales de aprendizaje tales como las MOODLE, las MOOC, las OVA, entre otras, que ayudan a que los procesos de aprendizaje no se vean limitados a un ambiente presencial, sino también a retroalimentar los conocimientos constantemente de una manera virtual, como lo dicen Dillenbourg, Schneider y Synteta (2002) los ambientes virtuales de aprendizaje son un espacio de información diseñado para un proceso educativo, en donde se comunican los actores que intervienen en él de manera efectiva y constante, obedeciendo a unos principios pedagógicos que orientan el desarrollo de las temáticas establecidas para el aprendizaje.

Este cambio evidente en el aprendizaje de las personas ha revolucionado la mayor parte del proceso educativo tradicional, donde es precisamente la tecnología el eje principal en este cambio brindando un sin número de nuevas herramientas. Por esta razón, la tecnología aplicada a la educación debe alinearse con los propósitos de enriquecer conocimiento en las personas. Tomando en cuenta lo dicho anteriormente se propone el acompañamiento y monitoreo hacia el curso virtual cátedra, orientado a estudiantes que inician su proceso educativo en la Universidad Tecnológica de Pereira.

2. Justificación

En la actualidad, podemos ver claramente cómo las tecnologías de la información y la comunicación tienen amplias posibilidades no sólo para facilitar el aprendizaje, sino también para enriquecerlo y fortalecerlo, al ofrecer a las personas posibilidades de acceso a mayor información actualizada, estar en contacto con estudiantes, profesores y expertos de otros contextos nacionales e internacionales, compartir espacios electrónicos comunes con sus compañeros para la interacción en grupo y acceso al profesor para recibir ayuda y orientación durante el proceso de aprendizaje. Estas ayudas tecnológicas han permitido a los estudiantes despejar dudas, adquirir habilidades y competencias para el desempeño y permanencia en el proceso educativo de los estudiantes de primeros semestres de la Ingeniería de Sistemas y Computación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

Ante el desafío de una educación globalizada y la tendencia cada día más marcada hacia la internacionalización en todos los ámbitos, es necesario incorporar adecuadamente la tecnología en los procesos educativos. Para lograr estos retos, se necesita cambiar las estrategias de enseñanza y aprendizaje y hacer que el modelo educativo se desarrolle basado en la mejor aplicación de tecnología a este proceso. Se planea acompañar a los estudiantes que inician con sus estudios de pregrado, obtener una buena preparación para afrontar sus retos en la nueva vida universitaria.

Esto es de vital importancia ya que se establece como una ayuda para que los estudiantes de primer semestre de la Ingeniería en Sistemas y Computación puedan adquirir habilidades y competencias de liderazgo que no tienen al inicio de la vida universitaria para fortalecer el desempeño dentro de la carrera, por tal motivo, se desarrolla un curso virtual de aprendizaje que

consiste en la ejecución de una serie de información enfocada a la ética con el fin de cuestionar a los estudiantes sobre cómo actuar de manera asertiva en el ámbito académico y profesional.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Servir como tutor acompañante de estudiantes de primer semestre y recomendar OVAs del curso cátedra universitaria con énfasis en liderazgo modulo: ETICA.

3.2 Objetivos específicos

- Incentivar a los estudiantes de primer semestre en ingeniería de sistemas y computación a la realización del curso.
- Acompañar en el proceso de registro en plataforma y matrícula del curso.
- Realizar acompañamiento académico a los estudiantes matriculados durante el semestre.
- Diseñar recomendaciones, en el módulo correspondiente a “ética”, que ayuden en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Implementar las actividades antes mencionadas.
- Realizar análisis de impacto de aplicación de actividades en el proceso, mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes involucrados.

4. Marco de referencia

4.1 Marco teórico

“Lo realmente importante no es llegar a la cima, sino mantenerse en ella”. (Musset, s.f.)

Este popular refrán, atribuido al romántico escritor francés Louis-Charles-Alfred de Musset, pareciera definir con claridad el panorama de la deserción en las universidades del país, donde uno de cada dos estudiantes que logran entrar a una carrera de pregrado no termina sus estudios. Cifra que se hace más crítica cuando se trata de programas técnicos o tecnológicos.

“La causa de la mayoría de los problemas de relaciones humanas y ética está en la falta de reconocimiento mutuo” (Estrada, s.f.). El fortalecimiento en relaciones humanas y ética para estudiantes de primer semestre es esencial ya que día a día se están relacionando con sus compañeros de Universidad y es fundamental en su crecimiento como persona las buenas prácticas en cuanto a su relación con los demás.

El reporte de Deserción UTP nos indica que para el periodo académico 2017-1 a 2018-1 hubo deserción del 17.24% en la carrera de ingeniería de sistemas y computación (Reporte Deserción UTP 2017, s.f.)

Según la información del año pasado del Sistema para la Prevención de la Deserción en la Educación Superior (Spadies), del Ministerio de Educación, el cual hace seguimiento a más de 5,5 millones de estudiantes, la tasa de abandono de las aulas en pregrado fue de 45,1% y en el nivel técnico o tecnológico de 64,5% y 52,1%, respectivamente. La mayoría de los alumnos (75%) se retiran en los primeros cuatro semestres (Spadies, s.f.).

El Gobierno Nacional ha detectado que las principales razones para dejar los estudios corresponden a problemas académicos, puntualmente bajas competencias en matemáticas y lectoescritura, dificultades económicas que impiden costear los gastos de la matrícula y la vida

universitaria, y la deficiente orientación vocacional y profesional, que no les permite identificarse con el programa que se cursa. (Repos, s.f.)

4.2 Marco conceptual

- La educación virtual, también conocida como e-learning, es una alternativa de formación profesional en donde las herramientas de aprendizaje están basadas en el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).
- Entre las grandes ventajas de la educación virtual se encuentran, por ejemplo, que se ajusta a las necesidades y tiempos de los estudiantes, permitiéndoles realizar su proceso educativo en cualquier momento y lugar. Con esto, la educación virtual es una opción para todos aquellos a los que se les dificulta asistir presencialmente a una institución o que se encuentran en zonas de difícil acceso. También es una opción de estudio para quienes trabajan y requieren una mayor flexibilidad en los horarios. (Repos, s.f.)
- La educación virtual favorece el desarrollo de competencias en el uso de tecnología, el aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo y la posibilidad de conocer experiencias e intercambiar con compañeros de diferentes regiones, generando algunas competencias adicionales que son de gran ayuda al momento de ingresar al mercado laboral. (Rel-hum, s.f.)
- Actualmente en el país se ofrecen 201 programas virtuales, de los cuales 48 son del nivel técnico profesional, 53 tecnológicos, 36 profesional universitario y 64 son de posgrados (10 maestrías y 54 especializaciones). Su crecimiento ha sido tal que antes de 2007 existían tan solo 18 programas virtuales.

- Facilita la comunicación de los docentes y estudiantes fuera del horario de clases En ellos que podemos incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo de los estudiantes.
- Ayuda al aprendizaje cooperativo ya que permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y chat.
- Los recursos que el docente entrega a sus estudiantes pueden ser de cualquier fuente y con cualquier formato.
- Lleva registro de acceso de los estudiantes y un historial de las actividades de cada estudiante.
- Moodle no tiene limitación en cuanto al número de cursos, sino las limitaciones se dan en función al servidor, ancho de banda en donde se encuentre instalado.

5. Metodología

- En el marco del desarrollo del módulo de ética, se realizará un estudio preliminar y recopilación de diferentes fuentes bibliográficas con la finalidad de contemplar diversas perspectivas del ámbito universitario.
- A fin de determinar la estructura del módulo de ética, se hará un proceso de análisis de la información encontrada para recomendar actividades a desarrollar en el módulo de ética.
- Las actividades para desarrollar serán de tipo instructivas con el fin de guiar al alumno a una mejora continua en la ética y relaciones personales en el ámbito universitario.
- Se establecerá contacto con los estudiantes de primer semestre, de manera presencial, haciendo recorrido por los distintos salones donde tienen clase (datos proporcionados por la dirección del programa) y vía correo electrónico, para darles a conocer la propuesta y dar instrucciones básicas sobre registro al curso virtual. Posteriormente y de manera virtual se darán a conocer los objetivos del curso.
- Se creará un grupo en la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp con todos los estudiantes matriculados en el curso para tener un contacto más formal con ellos y hacer acompañamiento académico.
- Periódicamente se programarán reuniones presenciales para conocer el desempeño y los resultados de los estudiantes de primer semestre en sus actividades académicas, compartir experiencias y recopilar datos.
- Reuniones con el director de proyecto de grado para garantizar el cumplimiento de la cátedra, identificar las fallas en el proceso educativo y debatir soluciones a estos posibles problemas.

6. Desarrollo del proyecto

6.1 Actividad a desarrollar

La Cátedra universitaria, es un paso firme de la universidad, en la articulación de la docencia, la investigación y la extensión, para concretar sus aportes con responsabilidad social a los problemas de la ciudadanía. Esta cátedra tiene un componente conceptual crítico reflexivo y componente “práctico-realista” vivencial sobre el liderazgo. Es propio de la academia universitaria la interpretación del acontecer social, su propósito es formar personas líderes y generar saberes en línea con las realidades sociales, sin dar la espalda a ellas, más bien iniciar la participación en proyectos sociales y académicos. En este sentido la asignatura se propone frente a la realidad universitaria y su necesidad de fortalecer las cualidades de liderazgo, y a través de buenas y justas ideas apoyar el proceso de formación integral de los y las estudiantes, con un compromiso ético moral fundamentado en el estudio de las diferentes formas de liderazgo y sus componentes: las relaciones humanas, los compromisos éticos y formación de un líder.

En la puesta en marcha del curso virtual “Cátedra universitaria con énfasis en liderazgo” enfocado al módulo de ética matriculamos a 10 estudiantes a los que le hicimos acompañamiento académico durante el semestre.

6.2 Análisis del desarrollo del proyecto

Debido a la necesidad también de mejorar el ambiente virtual donde se pretende desarrollar las actividades correspondientes a la Cátedra Universitaria se vio también la necesidad de realizar recomendaciones al módulo de Ética con el fin de hacer de que la información llegue al estudiante de manera más dinámica y lúdica, resaltando la importancia que tiene este tema para el desarrollo del curso en general.

Cuando se empezó a desarrollar el curso, el módulo de Ética se encontraba establecido los temas y las evaluaciones.

Recurrimos a recomendar actividades y recursos que permitan una entretenida interacción del estudiante con la plataforma, incluye el tema de Gamificación (Educativa, s.f.).

7. Acogida del curso en el módulo de ética

Se les pidió a los estudiantes enviar evidencias una vez realizadas las actividades.

7.1 Estudiante 1


Camila Andrea Amaya Vélez




The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'Cátedra Universitaria: Ét...' and the URL 'https://plataforma.utp.edu.co'. The page content includes a breadcrumb trail: 'Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > Ética'. The title 'Ética' is prominently displayed. Below the title, the following information is shown: 'Intentos permitidos: 2', 'Límite de tiempo: 15 minutos', and 'Método de calificación: Promedio de calificaciones'. A section titled 'Resumen de sus intentos previos' contains a table with two rows of attempt data.

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: martes, 2 de julio de 2019, 16:38	No permitido
2	Finalizado Enviado: martes, 2 de julio de 2019, 16:43	

Ilustración 1 Estudiante 1, evidencia 1





Mis cursos

Cátedra Universitaria

LA ETICA

Ética #2

Ética #2

Intentos permitidos: 2


Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	<div>Finalizado</div> <div>Enviado: martes, 2 de julio de 2019, 16:52</div>	

Reintentar el cuestionario



Navegación






Ilustración 2 Estudiante 1, evidencia 2

7.2 Estudiante 2



Universidad
Tecnológica
de Pereira

Cátedra Universitari ...

[Inicio](#)
[Área personal](#)
[Mis Cursos](#)
[Este curso](#)

[Cursos](#) > Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > Ética

Ética

Intentos permitidos: 2
 Límite de tiempo: 15 minutos
 Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 16:43	

[Reintentar el cuestionario](#)

Ética #2

Intentos permitidos: 2

Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 16:45	

Reintentar el cuestionario

Ilustración 4 Estudiante 2, evidencia 2

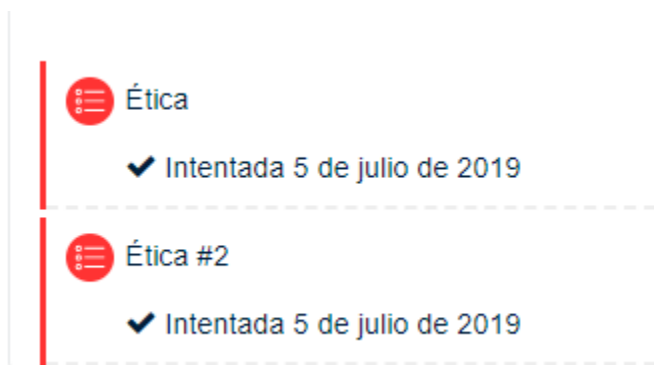


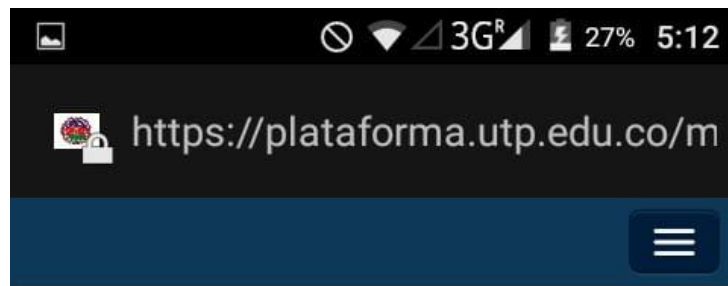
Ilustración 5 Estudiante 2, evidencia 3

7.3 Estudiante 3

Francisco Zuñiga Gonzalez



Ilustración 6 Estudiante 3, evidencia 1



Ética #2

Intentos permitidos: 2

Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: miércoles, 3 de julio de 2019, 17:11	

Reintentar el cuestionario

Ilustración 7 Estudiante 3, evidencia 2

7.4 Estudiante 4

Juan Esteban Corrales Gallego

 > Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > **Ética**

Ética

Intentos permitidos: 2

Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado	
	Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 22:16	

Reintentar el cuestionario

Ilustración 8 Estudiante 4, evidencia 1

 > Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > **Ética #2**

Ética #2

Intentos permitidos: 2

Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado	
	Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 22:21	

Reintentar el cuestionario

Ilustración 9 Estudiante 4, evidencia 2

7.5 Estudiante 5

Evelyn Tabares Valencia

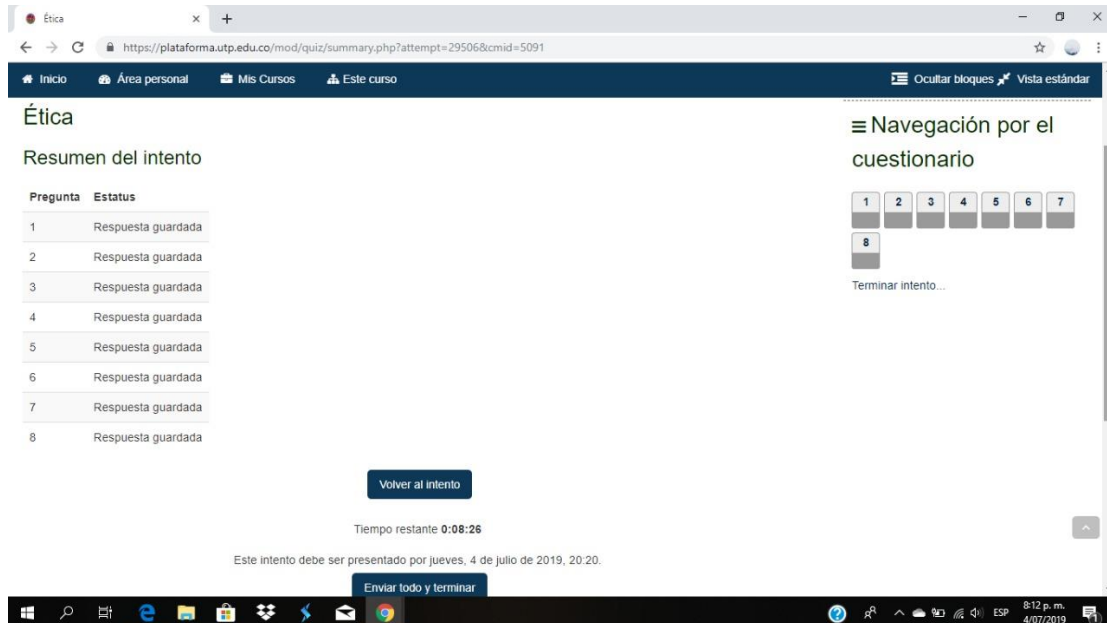


Ilustración 10 Estudiante 5, evidencia 1

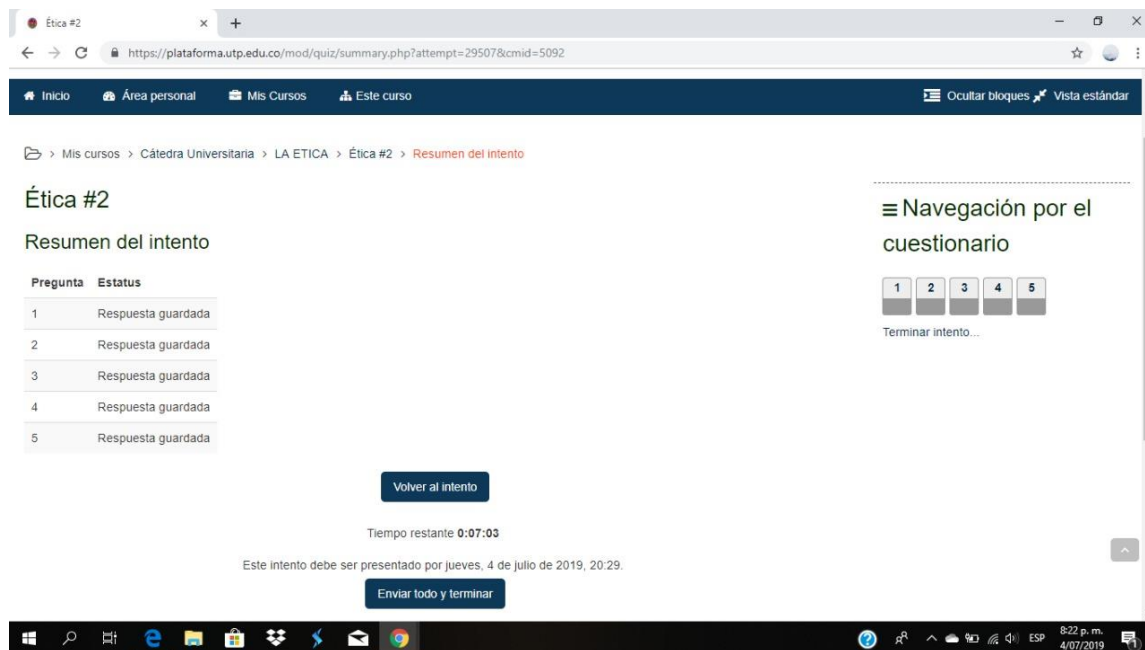


Ilustración 11 Estudiante 5, evidencia 2

7.6 Estudiante 6

Daniel Grajales Martínez

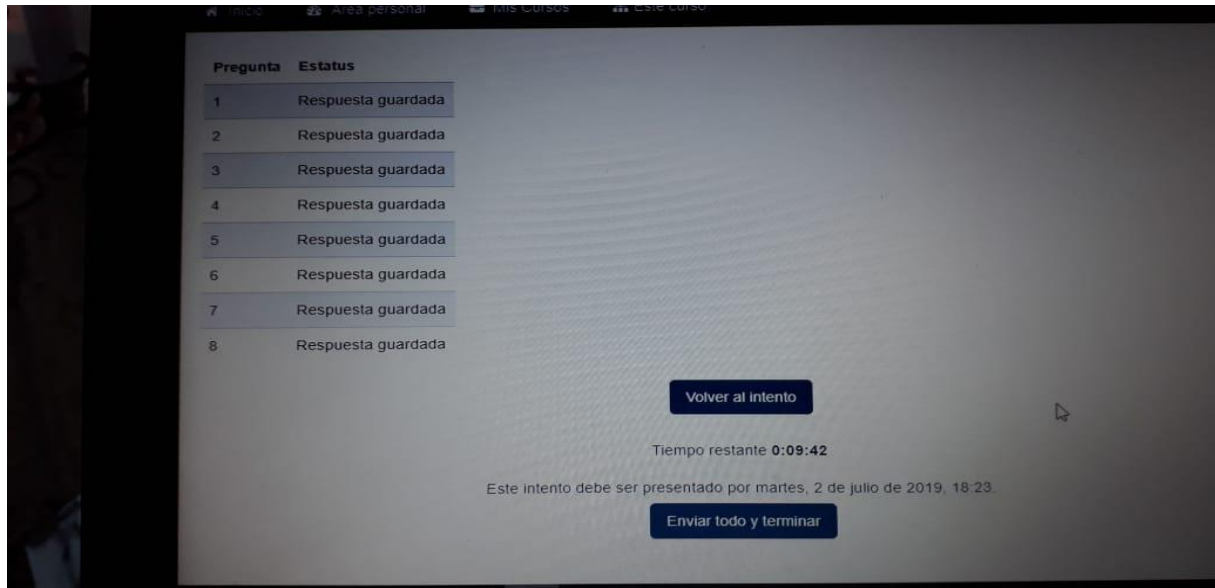


Ilustración 12 Estudiante 6, evidencia 1

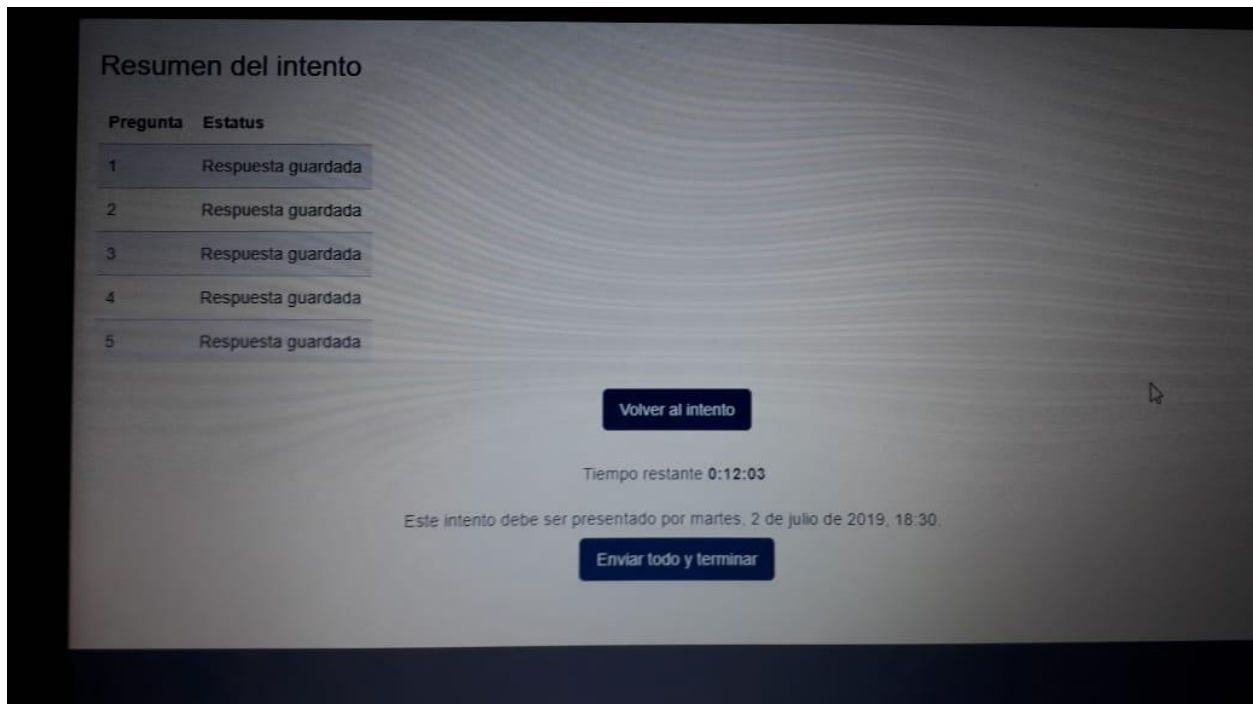


Ilustración 13 Estudiante 6, evidencia 2

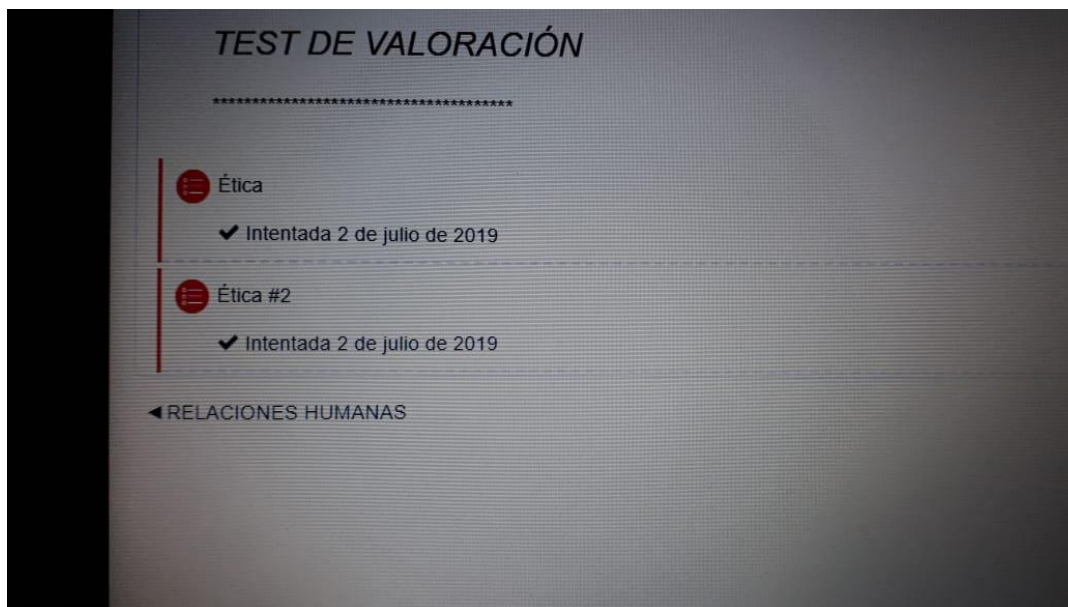


Ilustración 14 Estudiante 6, evidencia 3

7.7 Estudiante 7

Jhojan Andrés Peinado Durango


Universidad Tecnológica de Pereira

Cátedra Universitari ...

[Inicio](#)
[Área personal](#)
[Mis Cursos](#)
[Este curso](#)

[Mis cursos](#) >
 [Cátedra Universitaria](#) >
 [LA ETICA](#) >
 [Ética](#)

Ética

Intentos permitidos: 2
 Límite de tiempo: 15 minutos
 Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 22:51	

Reintentar el cuestionario

Ilustración 15 Estudiante 7, evidencia 1

> Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > **Ética #2**

Ética #2

Intentos permitidos: 2

Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 22:53	

Reintentar el cuestionario

Ilustración 16 Estudiante 7, evidencia 2

7.8 Estudiante 8

David Fernando Martínez Quiñonez

> Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > **Ética**

Ética

Intentos permitidos: 2

Límite de tiempo: 15 minutos

Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 16:43	No permitido
2	Finalizado Enviado: lunes, 8 de julio de 2019, 15:48	

No se permiten más intentos

Volver al curso

Ilustración 17 Estudiante 8, evidencia 1

> Mis cursos
> Cátedra Universitaria
> LA ETICA
> Ética #2

Ética #2

Intentos permitidos: 2
Límite de tiempo: 15 minutos
Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: viernes, 5 de julio de 2019, 16:45	No permitido
2	Finalizado Enviado: lunes, 8 de julio de 2019, 15:55	

Ilustración 18 Estudiante 8, evidencia 2

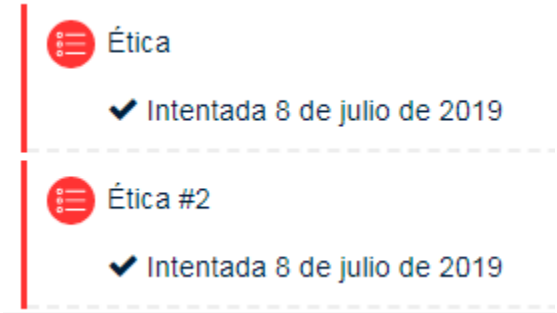


Ilustración 19 Estudiante 8, evidencia 3

7.9 Estudiante 9

John Andersson Moreno Giraldo

[Mis cursos](#) > [Cátedra Universitaria](#) > [LA ETICA](#) > [Ética](#)

Ética

Intentos permitidos: 2
Límite de tiempo: 15 minutos
Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: lunes, 8 de julio de 2019, 18:43	

Navegación

- Área personal
- [Inicio del sitio](#)
- [Páginas del sitio](#)
- [Mis cursos](#)
 - [bd1CarlosOcampo](#)
 - [Cátedra Universitaria](#)
 - [Participantes](#)

Ilustración 20 Estudiante 9, evidencia 1

[Mis cursos](#) > [Cátedra Universitaria](#) > [LA ETICA](#) > [Ética #2](#)

Ética #2

Intentos permitidos: 2
Límite de tiempo: 15 minutos
Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: lunes, 8 de julio de 2019, 18:51	

Navegación

- Área personal
- [Inicio del sitio](#)
- [Páginas del sitio](#)
- [Mis cursos](#)
 - [bd1CarlosOcampo](#)
 - [Cátedra Universitaria](#)
 - [Participantes](#)

Ilustración 21 Estudiante 9, evidencia 2



Ilustración 22 Estudiante 9, evidencia 3

7.10 Estudiante 10

Juan Manuel Restrepo Urrego

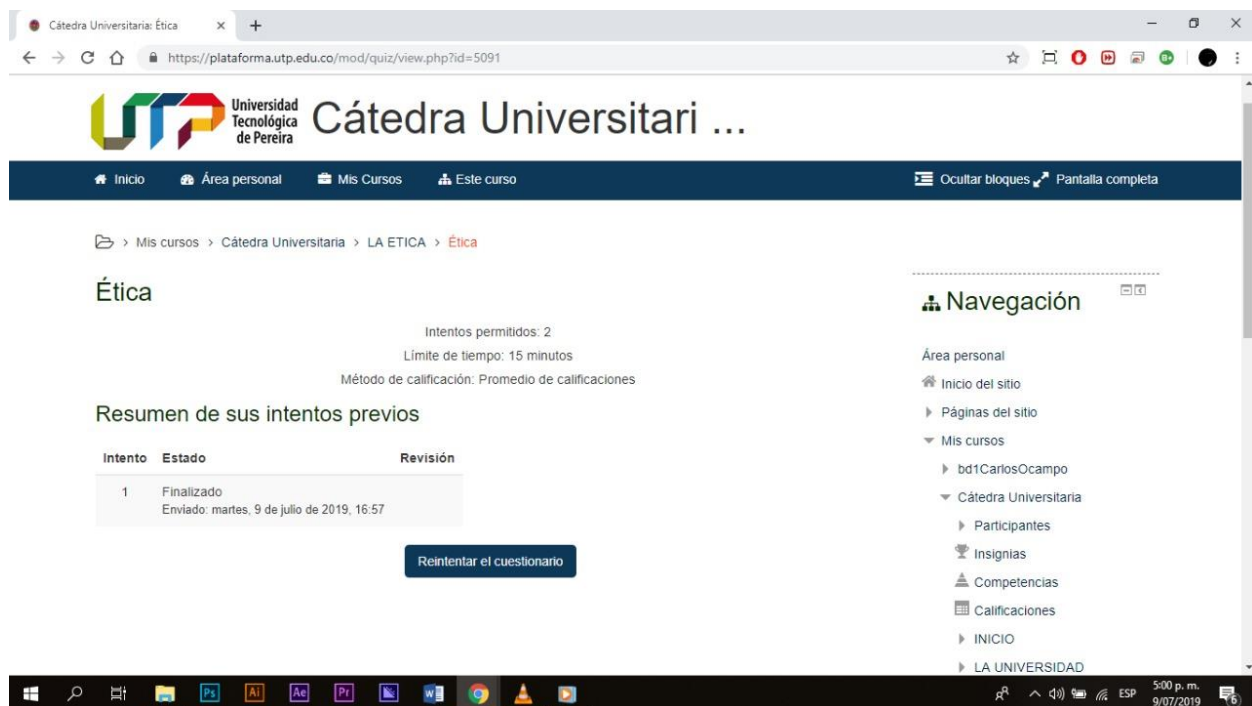


Ilustración 23 Estudiante 10, evidencia 1

Cátedra Universitaria: Ética #2

https://plataforma.utp.edu.co/mod/quiz/view.php?id=5092

Universidad Tecnológica de Pereira

Cátedra Universitari ...

Inicio Área personal Mis Cursos Este curso

Ocultar bloques Pantalla completa

Mis cursos > Cátedra Universitaria > LA ETICA > Ética #2

Ética #2

Intentos permitidos: 2
 Límite de tiempo: 15 minutos
 Método de calificación: Promedio de calificaciones

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
1	Finalizado Enviado: martes, 9 de julio de 2019, 16:57	

Reintentar el cuestionario

Navegación

Área personal

- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - bd1CarlosOcampo
 - Cátedra Universitaria
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - INICIO
 - LA UNIVERSIDAD

Ilustración 24 Estudiante 10, evidencia 2

Curso: Cátedra Universitaria - Lic

https://plataforma.utp.edu.co/course/view.php?id=88§ion=3

Inicio Área personal Mis Cursos Este curso

Ocultar bloques Pantalla completa

La conciencia moral

Ética y ciudadanía

Diez situaciones de dilemas éticos

TEST DE VALORACIÓN

- Ética
 - ✓ Intentada 9 de julio de 2019
- Ética #2
 - ✓ Intentada 9 de julio de 2019

◀ RELACIONES HUMANAS LIDERAZGO ▶

Área personal

- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - bd1CarlosOcampo
 - Cátedra Universitaria
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - INICIO
 - LA UNIVERSIDAD
 - RELACIONES HUMANAS
 - LA ETICA
 - Ética y moral
 - Dilemas y aproximaciones
 - El hombre: un ser libre
 - Responsabilidad
 - En busca de la fuente de

Ilustración 25 Estudiante 10, evidencia 3

8. Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. (Educativa, s.f.)

8.1 Técnicas mecánicas de gamificación

Algunas técnicas mecánicas como acumulación de puntos, obtención de premios, regalos, desafíos, misiones, retos, entre otros, hacen parte de una estrategia para que el usuario se motive en mejorar sus habilidades. (Univirtual, s.f.)



Ilustración 26 Técnicas mecánicas de gamificación

8.2 Técnicas dinámicas de gamificación

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de estas son recompensas, estatus, logros y competición.



Ilustración 27 Técnicas dinámicas de gamificación

9. Recomendaciones Módulo ÉTICA

LA ETICA

Introducción

EL MÓDULO DE ETICA ESTA DIVIDIDO EN 8 TEMAS Y 2 EVALUACIONES

QU

VideoScribe

- 1. Ética y moral
- 2. Dilemas y aproximaciones
- 3. El hombre: un ser libre
- 4. Responsabilidad
- 5. En busca de la fuente de bien y el mal
- 6. La conciencia moral
- 7. Ética y ciudadanía
- 8. Diez situaciones de dilemas éticos

TEST DE VALORACIÓN

1. Ética

✓ Intentada 8 de julio de 2019

2. Ética #2

✓ Intentada 8 de julio de 2019

Ilustración 28 Modulo ÉTICA

9.1 Ética y Moral

Ética y moral



La Ética

La ética es la rama de la filosofía que estudia los comportamientos en cuanto buenos o malos.

Tiene como centro de atención las acciones humanas y aquellos aspectos de las mismas que se relacionan con el bien, la virtud, el deber, la felicidad y el vida realizada. El estudio de la ética se remonta a los orígenes mismos de la filosofía en la Antigua Grecia, y su desarrollo histórico ha sido amplio y variado.

La ética estudia qué es lo moral, cómo se justifica racionalmente un sistema moral, y cómo se ha de aplicar posteriormente a nivel individual y a nivel social. En la vida cotidiana constituye una reflexión sobre el hecho moral, busca las razones que justifican la adopción de un sistema moral u otro.

"La educación sin valores, tan útil como es, parece más bien hacer al hombre un demonio más inteligente."
Olivier Staples Lewis

La moral

Es un conjunto de creencias y tradiciones que una sociedad considera correctas y obligatorias de acuerdo a la cultura y sociedad donde se haya vivida.

"La grandeza de una nación y su progreso moral pueden ser juzgados por la forma en que sus animales son tratados".
Mahatma Gandhi

Diferencia entre Ética y Moral

El uso de la palabra Ética y la palabra Moral está sujeto a diversos convencionalismos y que cada autor, época o corriente filosófica las utilizan de diversas maneras. Pero para poder distinguir será necesario nombrar las características de cada una de estas palabras así como sus diferencias.

1. Características de la Moral. La moral es el hecho real que encontramos en todas las sociedades, es un conjunto de normas a saber que se transmiten de generación en generación, evolucionan a lo largo del tiempo y poseen fuertes diferencias con respecto a las normas de otra sociedad y de otra época histórica, estas normas se utilizan para orientar la conducta de los integrantes de esa sociedad.

2. Características de la Ética. Es el hecho real que se da en la mentalidad de algunas personas, es un conjunto de normas a saber, principio y razones que un sujeto ha realizado y establecido como una línea directriz de su propia conducta.

Por lo tanto:

La Moral tiene una base social, es un conjunto de normas establecidas en el seno de una sociedad y como tal, ejerce una influencia muy poderosa en la conducta de cada uno de sus integrantes. En cambio la Ética surge como tal en la interioridad de una persona, como resultado de su propia reflexión y su propia elección.

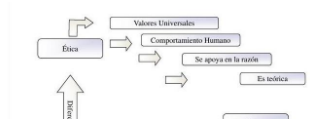


Ilustración 29 Recomendación Ética y Moral


Para mejorar la lectura y la comprensión de la información del curso en los diferentes temas se propone un diseño más interactivo, cambiando el diseño por uno más dinámico y entendible.

[illegible]

Ilustración 30 Recomendación Dilemas y Aproximaciones

En general la primera recomendación es común para todos los temas del curso, para este tema se recomienda incluir gamificación con énfasis a diferentes dilemas éticos en una situación hipotética donde se puedan tomar decisiones utilizando la técnica de Misiones y retos.

El hombre: un ser libre



Video 3

VideoScribe

Cuando nos levantamos por la mañana para ir a la universidad, cuando nos ponemos a estudiar porque tenemos un examen o cuando hacemos lo que nos gusta, somos nosotros quienes elegimos hacerlo. Aunque hagamos las cosas forzados por un compromiso o una obligación somos nosotros quienes decidimos si lo hacemos o no.

Tendemos a considerar que esto no es así y que gran parte de nuestros actos los hacemos obligados pero pensemos que en cada una de esas circunstancias podríamos haber hecho otra cosa. Eso significa que somos nosotros los que decidimos.

Llamamos libertad a la capacidad que tenemos las personas para decidir por nosotros mismos aquello que queremos, teniendo a su vez que hacernos cargo de las consecuencias que estas mismas generen.

El término libertad a veces se usa en sentidos un poco distintos que vamos a exponer a continuación:

- La libertad como capacidad para actuar sin que nadie me lo impida: estar libre de que interfieran en mi vida más allá de ciertos límites. Aquí se incluyen eso que llamamos las libertades políticas: libertad de expresión, de asociación y de reunión; la libertad religiosa, la libertad de movimiento, etc.
- Pero también podemos hablar de la libertad en un sentido más profundo, así entendida sería el deseo de poder ser nosotros mismos nuestros dueños, que nuestras decisiones dependan de nosotros mismos y no de fuerzas exteriores sean del tipo que sean. A esta última se la denomina también la libertad de la voluntad o libre albedrío.

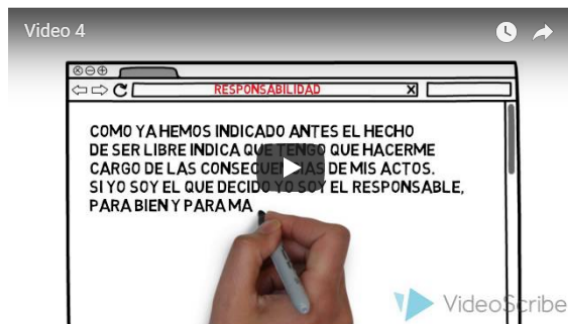
Última modificación: miércoles, 18 de mayo de 2016, 14:19

Ilustración 31 Recomendación El hombre: un ser libre

En este tema es indicado hacer un cuestionamiento, para interiorizar la información que nos dan sería muy interesante aplicar la técnica mecánica de gamificación acumulación de puntos, también la técnica dinámica de logros.

9.4 Responsabilidad

Responsabilidad



Como ya hemos indicado antes el hecho de ser libre indica que tengo que hacerme cargo de las consecuencias de mis actos. Si yo soy el que decido yo soy el responsable, para bien y para mal, de aquello que he decidido.

Es decir, la libertad implica responsabilidad. Nuestros actos tienen consecuencias en nosotros pero también en los demás, por eso somos responsables de lo que hacemos y los demás pueden exigirnos que justifiquemos nuestros actos o que no los hagamos.

Última modificación: miércoles, 18 de mayo de 2016, 14:20

Ilustración 32 Recomendación Responsabilidad

Este tema va muy ligado con el anterior “El hombre: un ser libre” por lo tanto se puede complementar las técnicas propuestas para este y también agregar más información de relevancia.

9.5 En busca de la fuente de bien y el mal

En busca de la fuente de bien y el mal



A veces en el pasado algunas personas pensaron que los problemas éticos podrían resolverse en una de dos maneras:

- Descubriendo lo que Dios quería que la gente hiciera
- Pensando con rigor acerca de los principios y problemas morales

Si una persona ha hecho esto correctamente se les llevó a la conclusión correcta.

Pero ahora incluso los filósofos son menos seguros de que es posible concebir una teoría satisfactoria y completa de la ética - al menos no una que conduce a conclusiones.

Pensadores modernos a menudo enseñan que la ética lleva a la gente no a conclusiones, sino a decisiones.

En este punto de vista, el papel de la ética se limita a aclarar "lo que está en juego", en particular los problemas éticos.

La filosofía puede ayudar a identificar la gama de métodos éticos, las conversaciones y los sistemas de valores que se pueden aplicar a un problema particular. Pero después de estas cosas han quedado claras, cada persona debe tomar su propia decisión individual en cuanto a qué hacer, y luego reaccionar adecuadamente a las consecuencias.

Última modificación: miércoles, 18 de mayo de 2016, 14:19

Ilustración 33 Recomendación en busca de la fuente de bien y el mal

Se recomienda usar la técnica de obtención de premios y también complementar un poco más de información.

9.6 La conciencia moral

La conciencia moral



Las normas y valores están ahí pero podemos obedecerlas o no, podemos aceptarlos o no, e incluso, podemos crear nuevos valores. Aquí entra en juego lo que llamamos la conciencia. Es difícil definir la conciencia, aunque la podemos caracterizar como la capacidad que tenemos las personas para conocer y juzgar la bondad y maldad de las acciones, tanto propias como ajenas.

También la podemos definir como el conjunto de valores más básicos e irrenunciables, interiorizados por el sujeto, que constituyen el criterio último para distinguir el bien del mal. Solemos identificar la conciencia con una especie de voz interior que inspira y juzga la moralidad de nuestras acciones. Savater dice que tener "Conciencia es lo contrario a ser moralmente imbécil", o sea, lo contrario a no tener un criterio claro de elección y dejarse llevar por las situaciones.

Última modificación: miércoles, 18 de mayo de 2016, 14:18

Ilustración 34 Recomendación La conciencia moral

Se sugiere aplicar la técnica de misiones o retos en el cual se presenten casos de aplicación de situaciones hipotéticas donde se ponga a prueba la conciencia moral de los estudiantes.

9.7 Ética y ciudadanía

Ética y ciudadanía



La ética y la ciudadanía van de la mano, puesto que la ética establece las normas de conducta que deben regir a los ciudadanos de una región y ellos son los responsables de aplicar y cumplir con ética las distintas reglas y normas que se establezcan para una determinada región.

Partiendo del hecho ético de que los ciudadanos deben conservar una conducta adecuada a las normas establecidas, debemos aclarar que solo se puede cumplir aquello que se conoce, y lo primero que toda persona debe conocer y hacer valer y respetar son los derechos humanos, ya que de cada derecho se desprenden toda una serie de normas y leyes que son las que determinan los principios éticos que rigen a una nación.

La primera norma ética a la que nos debemos apegar es esta: Todas y todos tenemos derechos y debemos respetarlos y hacer que se respeten.

Última modificación: miércoles, 18 de mayo de 2016, 14:19

Ilustración 35 Recomendación Ética y ciudadanía

Se sugiere usar la técnica mecánica de gamificación de desafíos aplicada a la Ética y ciudadanía.

9.8 Diez situaciones de dilemas éticos

[Mis cursos](#) > [Cátedra Universitaria](#) > [LA ETICA](#) > [Diez situaciones de dilemas éticos](#)

Diez situaciones de dilemas éticos

1. Definición

Dilemas éticos, también conocidos como los dilemas morales, son situaciones en las que hay una elección que debe hacerse entre dos opciones, ninguna de las cuales resuelve la situación de una manera éticamente aceptable. En tales casos, las directrices éticas sociales y personales pueden proporcionar ningún resultado satisfactorio para el selector.

Los dilemas éticos suponen que el selector se atendrá a las normas sociales, como los códigos de la ley o religiosas enseñanzas, con el fin de tomar la decisión éticamente imposible.

Ilustración 36 Recomendación Diez situaciones de dilemas éticos

Se sugiere aplicar la técnica de acumulación de puntos combinando los siguientes conceptos.

Diez situaciones de dilemas éticos



2. Caso: Robar

Asume que tu esposa

está muy enferma y no tienes dinero para comprarle su medicina. Ella se siente muy mal y podría morir si no le consigues los medicamentos que necesita. **¿Es aceptable que entres a la farmacia y robes la medicina?**

Este dilema te obliga a considerar las leyes morales contra las leyes escritas.

Ilustración 37 Caso: Robar

Diez situaciones de dilemas éticos



3. Caso: Venganza

Tu vecino mata a alguien muy cercano a ti. Tú sabes, más allá de cualquier sombra

de duda, que fue él, pero la justicia te decepciona y él queda en libertad. **¿Cómo respondes a esta situación? ¿Tomas la ley en tus propias manos?**

Ilustración 38 Caso: Venganza



Diez situaciones de dilemas éticos



4. Caso: Información externa

Asume que estás negociando por un gran contrato. El fin de semana antes de la gran negociación, descubres, por casualidad, que la empresa está en una situación financiera peor de la que pensabas. **¿Usas esta información? ¿Vas a la negociación pero intentas no usar conscientemente la información que encontraste?**



Ilustración 39 Caso: Información externa

Diez situaciones de dilemas éticos



5. Caso: Abogado defensor

Eres un abogado defensor de un cliente del que sabe que es culpable de un delito grave como el abuso sexual infantil. Tienes hijos y sabes del dolor que padecen sus víctimas y sus familias. **¿Esperas lograr una solución que atenúe la pena por la cual también aumentarás tus honorarios, o te reservas de ello para que pague completa su pena?**

Ilustración 40 Caso: Abogado defensor

Diez situaciones de dilemas éticos



6. Caso: Bien superior

Estás en un barco con cinco personas, una de las cuales tiene mucho sobrepeso. Durante una tormenta, el barco de baja altitud comienza a dejar ingresar agua. Si las cosas continúan así, todos se ahogarán. Sin embargo, si arrojas por la borda a la persona con sobrepeso, las otras 5 personas (incluyéndote a ti) sobrevivirán. **¿Lo arrojas fuera del barco por un bien superior o dejas que todos se mueran?**

Ilustración 41 Caso Bien superior



Diez situaciones de dilemas éticos



7. Caso: Accidente de auto

Estás conduciendo hacia el trabajo mientras envías mensajes de texto y chocas con alguien, provocando un accidente múltiple. Sales de tu auto (ilesa) y descubres que la persona que chocaste está muerta. Luego, alguien se te acerca frenéticamente y te dice que ella tuvo la culpa del accidente. En el caos del accidente, ella se convenció a sí misma de haber chocado a la persona que tu chocaste. **¿Dejas que se quede con la culpa que en realidad tú mereces?**



Ilustración 42 Caso Accidente de auto

Diez situaciones de dilemas éticos



8. Caso: Impuestos

Llevas adelante tu propio negocio y puedes reclamar gastos de negocio. Dado que la Hacienda Pública no tiene muchas instalaciones de auditoría, te das cuenta de que puedes reclamar una serie de gastos ilegítimos. **¿Haces esto de tal manera que puedas reducir tus impuestos, a pesar de estar usando las mismas rutas, hospitales y escuelas que el resto de la gente?**

Ilustración 43 Caso: Impuestos

Diez situaciones de dilemas éticos



9. Caso: Almacén

Estás comprando comestibles y el total suma \$15.000. Le das al cajero un billete de \$20.000 y él te da \$35.000 de vuelto, pensando que tú le habías dado uno de \$50.000. **¿Se lo dices o te quedas con los \$30.000 adicionales?**

Ilustración 44 Caso: Almacén

Diez situaciones de dilemas éticos



10. Caso: Habitaciones cerradas

Tú y alguien más están encerrados en dos habitaciones distintas y no pueden comunicarse entre sí. Cada uno de ustedes posee un botón que, al presionarlo, provoca tu muerte y la apertura de la puerta de la otra habitación. Si pasa una hora sin que ninguno de los dos presione el botón, ambos mueren. **¿Presionas el botón o esperas a que la otra persona lo haga?**

Ilustración 45 Caso: Habitaciones cerradas

Diez situaciones de dilemas éticos



11. Caso: Huevos

Hay dos clases de huevos disponibles en el supermercado. Los huevos de gallina campera cuestan \$ 30.000 la docena, mientras que los de gallinas criadas en jaulas, \$24.000 la docena. **¿Qué es más importante para ti: Las condiciones de vida de las gallinas o los \$6.000 de ahorro?**

Ilustración 46 Caso: Huevos

Cronograma

ACTIVIDADES	SEMANAS													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Realización de búsqueda bibliográfica sobre ética en el ámbito universitario	X	X												
Análisis del material bibliográfico sobre relaciones humanas en el ámbito universitario			X											
Reunión con el director del proyecto de grado (Viernes)	X		X		X		X		X		X			X
Revisión, edición y actualización del módulo ética en el curso Cátedra Universitaria			X	X	X	X	X	X	X	X				
Acompañamiento a estudiantes matriculados en el curso Cátedra Universitaria			X		X	X	X		X	X	X	X	X	X
Redacción de la monografía			X		X		X	X	X	X	X	X		
Cierre													X	
Sustentación														X

Ilustración 47 Cronograma de actividades

Análisis de resultados

- Se puede establecer que la metodología de aula virtual es parte importante de la formación actual de los jóvenes pues ésta es un gran complemento en cuanto se quiera dar a conocer temas tan vitales como lo es la ética en cualquier ámbito social y educativo.
- Diseñamos recomendaciones, en el módulo correspondiente a “Ética”, bajo el concepto de gamificación.
- Se tuvo buena acogida del curso por parte de los estudiantes matriculados.

Conclusiones

- Se cumplió el objetivo principal de servir como tutores acompañantes de estudiantes de primer semestre del curso cátedra universitaria con énfasis en liderazgo modulo: ETICA.
- Se realizó el Acompañamiento en el proceso de registro en plataforma y matrícula del curso con los estudiantes.
- Efectuamos el acompañamiento académico a los estudiantes matriculados durante el semestre de forma presencial y mediante la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp.
- También se realizó un evento deportivo específicamente práctica de fútbol en las instalaciones deportivas de la Universidad Tecnológica de Pereira como complemento de incentivación y acompañamiento académico a los estudiantes de este curso.

Bibliografía

Educativa. (n.d.). From <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Estrada, D. C. (n.d.). From <https://akifrases.com/frase/144421>

Eumed. (n.d.). From <http://www.eumed.net/libros-gratis/2008c/438/De%20las%20relaciones%20humanas%20a%20los%20cientificos%20del%20comportamiento.htm>

Mineducacion. (n.d.). From <https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-261460.html>

Musset, L.-C.-A. d. (n.d.). From <https://proverbia.net/cita/2120-lo-realmente-importante-no-es-llegar-a-la-cima-si>

Redalyc (n.d.). From <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68617161008>

Rel-hum. (n.d.). From <https://www.emprendices.co/relaciones-humanas-y-servicio-al-cliente/>

Reporte Deserción UTP 2017. (n.d.). From http://reportes.utp.edu.co/xmlpserver/publico/Planeacion/Academica/Desercion/DIA/DIA_periodo.xdo;jsessionid=nwzSdddDChlLsLTp2lzL0bZZHdkDWJFkKqFRK5TFLLy5p0yh8w2d!472674191?_xmode=2

Repos. (n.d.). From <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/6665>

RUA. (n.d.). From [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20\(definición\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20(definición).pdf)

Saludvida. (n.d.). From <http://www.saludvida.sld.cu/category/categorias-tematicas/salud-mental/relaciones-humanas>

Scielo. (n.d.). From <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v16n2/a09v16n2.pdf>

Scielo. (n.d.). From <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n66/n66a04.pdf>


Spadies. (n.d.). From <https://www.mineducacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/w3-propertyname-2895.html>

Univirtual. (n.d.). From <https://univirtual.utp.edu.co/sitio/noticia/529>

Anexos


IS105	PROGRAMACIÓN I	5	3	6	15	25	1	0	6	0	25	Francisco Alejandro Medina Aguirre	LUNES	09:00	11:00	2 10-307
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	3	6	15	25	1	0	6	0	25	Francisco Alejandro Medina Aguirre	MIÉRCOLES	09:00	11:00	2 3-202
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	3	6	15	25	1	0	6	0	25	Francisco Alejandro Medina Aguirre	VIERNES	09:00	11:00	2 13B-415
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	4	6	15	25	1	4	6	0	21	Ricardo Moreno Laverde	LUNES	09:00	11:00	2 10-104
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	4	6	15	25	1	4	6	0	21	Ricardo Moreno Laverde	MIÉRCOLES	09:00	11:00	2 10-104
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	4	6	15	25	1	4	6	0	21	Ricardo Moreno Laverde	VIERNES	09:00	11:00	2 3-202
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	6	6	15	25	1	0	6	0	25	Alvaro Ignacio Morales Gonzales	LUNES	09:00	11:00	2 13B-119
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	6	6	15	25	1	0	6	0	25	Alvaro Ignacio Morales Gonzales	MIÉRCOLES	09:00	11:00	2 13A-210
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	5	6	15	25	1	0	6	0	25	Alvaro Ignacio Morales Gonzales	VIERNES	09:00	11:00	2 13B-119
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	6	6	15	25	1	5	6	0	20	Luis Eduardo Muñoz Guerrero	LUNES	09:00	11:00	2 3-214
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	6	6	15	25	1	5	6	0	20	Luis Eduardo Muñoz Guerrero	MIÉRCOLES	09:00	11:00	2 3-214
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	6	6	15	25	1	5	6	0	20	Luis Eduardo Muñoz Guerrero	VIERNES	09:00	11:00	2 10-324
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	7	6	15	25	1	1	6	0	24	Omar Ivan Trejos Buritica	LUNES	14:00	16:00	2 13A-208
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	7	6	15	25	1	1	6	0	24	Omar Ivan Trejos Buritica	MIÉRCOLES	14:00	16:00	2 3-202
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	7	6	15	25	1	1	6	0	24	Omar Ivan Trejos Buritica	VIERNES	14:00	16:00	2 13C-203
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	100	6	15	25	1	7	6	0	18	Carlos Augusto Meneses Escobar	JUEVES	20:30	22:10	2 10-102
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	100	6	15	25	1	7	6	0	18	Carlos Augusto Meneses Escobar	VIERNES	20:30	22:10	2 10-101
IS105	PROGRAMACIÓN I	5	100	6	15	25	1	7	6	0	18	Carlos Augusto Meneses Escobar	MIÉRCOLES	18:30	20:10	2 13B-119

Ilustración 48 Salones recorridos para dar inducción al curso

 Grupo Investigación en Inteligencia Artificial - GIA Universidad Tecnológica de Pereira	REGISTRO DE ASISTENCIA		Código: REG-001
	CATEDRA UNIVERSITARIA ENFASIS EN LIDERAZGO		Versión: 01
CURSO DE AUTOCAPACITACION			Fecha: Diciembre 13 2018

Orientador: _____ TEMAS: _____

FECHA:	NOMBRE	HORA:	CEDELA	E-MAIL	LUGAR:	TELEFONO	FIRMA
	Camilo Kenguan Sánchez	1004681838	camilokenguan@upda.edu.co	+57 3016799961		Camilo Kenguan S	
	Francisco Zúñiga González	623676324	franzuz@gmail.com	5537343806		Fr	
	Natalia Pajoy López	1004683346	nataliapajoy@upda.edu.co	321288131		Natalia Pajoy	
	Andrés Córdoba Aguirre	735092495	cordobaquimantale@upda.edu.co	316807660		Andrés Córdoba Aguirre	
	Camilo Amaya Vélez	100652326	camiloamaya@upda.edu.co	3105760554		Camila Amaya	
	Camilo Rengifo Velaz	1004753440	camilorengifo@upda.edu.co	3043356020		Camilo RV	
	Emerson Jorner Morales	1004490393	emersonmorte@upda.edu.co	3223307971		Emerson	
	Nicolás Daza Ceballos	100462160	NicolásDaza@upda.edu.co	3054323111		Nicolás Daza	
	Daniel Grajales Martínez	1004739305	danielgrajales@upda.edu.co	3123448402		Daniel Grajales	
	Nicolás Moreno Buitrago	1004683545	NicolásMorenoB@upda.edu.co	3233364270		Nicolás Moreno	
	Andrés Felipe López C	1004724515	andreslopez@upda.edu.co	3122635829		Andrés López	

 <p>Grupo Investigación en Inteligencia Artificial - GIA</p>	REGISTRO DE ASISTENCIA		Código: REG-001
	CATEDRA UNIVERSITARIA ENFASIS EN LIDERAZGO		Version: 01
	CURSO DE AUTOCAPACITACION		Fecha: Diciembre 13 2018

Orientador: _____ TEMA: _____







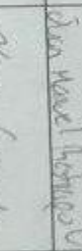

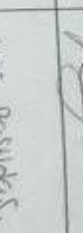

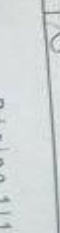
FECHA:	NOMBRE	CEDULA	E-MAIL	LUGAR:	TELEFONO	FIRMA
	Oscar Fabian Goya	1006438534	oscar.goya@up.edu.co		3176204116	
	David Fernando Martinez D	1004682221	davidmartinez364@up.edu.co		3044062372	
	Evelyn Talares Valencia	1004735581	evelyn.talares@up.edu.co		3122288590	
	Fredy Alexander Obando Coidin	1005341349	alexander.obando@up.edu.co		3104562023	
	Juan Felipe Quintero M.	1000185626	Felipe.quintero@up.edu.co		314720094	
	Jhony Andres Pineda D.	1004643229	jhonypineda@up.edu.co		3143937430	
	Juan Manuel Restrepo Uribe	1004719322	juanmanuelrestrepo@up.edu.co		3135844942	
	Karen Manuela Grajales	1004683198	karengrajaless@up.edu.co		3146198931	
	John Anderson Moreno Enabla	1010090333	canderson.moreno@up.edu.co		3162332646	
	Luis Fernando Besuidas	1004546496	luisbesuidas@up.edu.co		3128082884	
	Juan Esteban Giraldo Gullago	1004510560	jgullago@up.edu.co		306428672	

Ilustración 50 Hoja de Asistencia #2



Ilustración 51 Actividad Deportiva



Ilustración 52 Actividad Deportiva